Expandir todo
TusCriaturas
Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios
Bienvenida
Participa
Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares
Novedades
Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams
Comunidades
Nuestros espacios
Categorías
Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio
Herramientas wiki
Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado
Más
Lo que enlaza aquí

Juegos:Parafernalia cannábica (DnD)

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo forma parte de una colección de reglas semicómicas para Dragones y Mazmorras, creadas por el usuario Imontegav.

Artículo principal: *Juegos:Reglas caseras de Imontegav para DnD*

En este artículo se detallan diversos objetos especiales propuestos por Imontegav para expandir el contenido del juego Dungeon and Dragons, y basados en el contenido del Motaverso.

El contenido detallado es perfectamente jugable, si bien también tiene intencionalidad humorística.

Sumario ocultar

1 Introducción
2 Parafernalia cannábica
2.1 Pipas
2.1.1 Pipas clásicas
2.1.2 Pipas de agua
2.1.3 Pipas vaporizadoras
2.2 Bongs
2.2.1 Bongs clásicos
2.2.2 Bongs difusores
2.2.3 Bongs atrapahielos
2.3 Shishas
3 Tabla resumen
4 Referencias
5 Véase también
6

Introducción editar

Al fumar una xusta algunos personajes pueden sufrir de la rasca de la garganta. Mas ciertos objetos de vidrio diseñados para llevar agua y hielo, pueden enfriar el humo, lavarlo y purificarlo, mejorando las capacidades curativas de la santa hierba.

No obstante, otros objetos sólo dan elegancia al fumador, que se traduce en bonificación en tiradas de salvación de Carisma y pruebas de habilidad de Carisma mientras se usen.

Parafernalia cannábica editar

Vuesas huestes disponéis de variedad de objetos para fumar, cada uno con diversos efectos.

Pipas editar

Las pipas son objetos compactos y ligeros que pueden ser utilizados para fumar incluso dentro del combate.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Prepararlas consume una acción y encenderlas consume una interacción (a excepción de la pipa vaporizadora, cuyo uso consume otra acción más o una acción extra).

Clásica pipa de madera.

Pipas clásicas editar

Una elegante pipa de madera que permite fumar directamente la hierba sin tener que enrollarla en canutos y xustas.

Además de ser práctico y rápido de usar, también otorga elegancia.
Si el personaje que fuma en pipa está interactuando socialmente, tendrá +1d4 puntos de bonificación en sus pruebas de habilidad y tiradas de salvación de Carisma.

Pipas de agua editar

Una frágil pipa de vidrio que permite burbujear el humo de la hierba en agua para limpiarla y enfriarla un poco, además de fumarla directamente sin enrrollarla, si bien s[] boquilla puede permitir emplear xustas ya liadas. Además de ser práctico y rápido de usar, también otorga cierta elegancia. Si el personaje que fuma en pipa está interactuando socialmente, tendrá +1 puntos de bonificación en sus pruebas de habilidad y tiradas de salvación de Carisma. El humo además se lavará un poco, dando +1 punto de salud adicional si se fuma marihuana medicinal o curativa.

Pipas vaporizadoras editar

Finas y alargadas pipas metálicas, de acero inoxidable, oro, platino e incluso mitril, que permite calentar la hierba sin quemarla para que libere en vapores s[] substancia, produciendo un humo muy suave y más poderoso que el que se obtendría al quemarla. Al usar esta pipa se gasta la mitad de la maría, y se duplica la dificultad de la prueba de resistencia al pedo y se triplica s[] bonificación (si recreativa), o se recibirá +1d4 puntos adicionales de salud (si curativa).

Bongs editar

Los bongs son objetos voluminosos que permiten fumar hierbas. No pueden emplearse durante un combate, a riesgo de ser roto accidentalmente.

Bong atrapahielos.

Bongs clásicos editar

Un largo matraz que permite burbujear el humo de lo fumado a través del agua, lavándola un poco, dando +1 punto de salud adicional si se fuma marihuana medicinal o curativa.

Bongs difusores editar

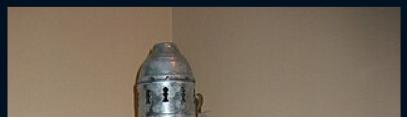
Un largo matraz que permite burbujear el humo de lo fumado a través del agua, con sofisticadas piezas que rompen las burbujas y mejoran mucho el lavado, lavando mucho el humo y enfriándolo mejor, dando 1d4 puntos de salud adicionales si se fuma marihuana medicinal o curativa.

Bongs atrapahielos editar

Un largo matraz que permite burbujear el humo de lo fumado a través del agua, con sofisticadas piezas que rompen las burbujas y mejoran mucho el lavado, así como estructuras diseñadas para soportar piezas de hielo a través de las cuales pasará el humo, lavando mucho el humo y enfriándolo bastante, dando ventaja de curación (el jugador puede realizar dos tiradas de curación y escoger la de mayor resultado) si se fuma marihuana medicinal o curativa. Sin embargo, el personaje debe poner hielo en este bong para usarlo correctamente. Conviene estar en un entorno frío con presencia de hielo o nieve, o poseer el truco "Moldear el agua" (Shape the water) que permite generar hielo a partir de masas de agua o la humedad ambiental. Otros hechizos de frío podrían funcionar para obtener hielo.

Shishas editar

Un sofisticado objeto de cerámica que, empleando un carbón encendido, permite que hasta 4 personas disfruten de los efectos recreativos o medicinales de la hierba utilizada. Todas las personas que fuman en la misma shisha tendrán mayor confianza entre ellos.



Sin embargo, para fumar deberán realizar un corto descanso.

Tabla resumen editar

Shisha.

Parafernalia cannábica.

Objeto	Precio base	Requisitos	Bonificación en carisma	Bonificación en curación (medicinal)	Mod. resistencia al pedo (recreativa)
Pipa clásica	75 gp	Acción	+1d4		
Pipa de agua	100 gp	Agua, Acción	+1	+1	
Pipa vaporizadora	300 gp	Acción + Acción extra		+1d4	DC x2 y bonificación x3
Bong clásico	50 gp	Agua, No combate		+1	
Bong difusor	150 gp	Agua, No combate		+1d4	
Bong atrapahielos	250 gp	Agua, Hielo, No combate		Ventaja	
Shisha	500 gp	Agua, Carbón, Descanso corto	Mayor confianza entre fumadores	Efectos compartidos por hasta 4 personajes	

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

Este artículo contiene **humorísticos** que hacen referencia a la temática siguiente: **Motamagia**

Véase también editar

- Juegos:Canuterías (DnD)
- Juegos:Objetos motamágicos de poder (DnD)
- Antibestiario:Motamagia

editar

Artículo original de lmontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 13 dic 2024 a las 18:40. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogripho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze